
MECHWARRIOR® 2
KAMPFSPIEL IM 31. JAHRHUNDERT
OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE®
INSTALLATIONS-
FÜHRER
ACTIVISION®



Inhaltsverzeichnis

Vor der Installation

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- IBM PC oder 100% kompatibel
- 486DX2/66 MHz Prozessor
- 8 MB RAM (7 MB freier Erweiterungsspeicher)
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk (300 KB/Sek. Transfer Rate)
- Festplattenlaufwerk mit mindestens 30 MB unkomprimiertem Festplattenplatz
- VESA Local Bus (VLB) oder PCI Video
- 256 Farben SVGA (640 x 480)
- MS-DOS 6.0
- 100% Microsoft®-kompatible Maus und Treiber.
- 100% Sound Blaster-kompatible Sound-Karte (digital und FM/MIDI-Audio)
- Dedizierte Spielkarte wird für Joysticks empfohlen

Unterstützte Sound-Karten

Creative Labs Sound Blaster Basic, Pro, 16 und AWE 32; Media Vision Pro Audio Spectrum Basic, Plus und 16; Gravis Ultrasound; Ensoniq Soundscape; Roland MT-32; allgemeine MIDI Geräte

Unterstützte Eingabegeräte

Standard Joysticks mit zwei Tasten; CH-Flightstick und ProPedals; Thrustmaster Flug, Waffen und Rudersteuerungs-Systeme; Thrustmaster F-16 Flightstick; Gravis Spielkonsole und Phoenix Joystick; Virtual I/O i-Brille; Suncom Technologies SFX Spielkonsole; Microsoft® Sidewinder Joystick

Voraussetzungen für Multi-Spieler DEMO

100% Hayes-kompatibles Modem (9600 BPS oder schneller), Null-Modem-Verbindung oder IPX/Netbios Netzwerk.

Hier einige wichtige Informationen, die Sie kennen sollten, bevor Sie MechWarrior 2 installieren und Ihr MechWarrior 2 Erlebnis beginnen.

FESTPLATTE

Das Spiel setzt 30 MB UN-komprimierten freien Festplattenplatz voraus. Wenn Sie komprimierten Festplattenplatz verwenden (wie zum Beispiel Stacker und Double-Space), wird MechWarrior 2 nicht fehlerfrei arbeiten. Falls Sie über den erforderlichen freien Festplattenplatz verfügen: es sind zwei weitere Installationsoptionen vorhanden, die noch mehr freien Festplattenplatz erfordern und die die Ausführung von Animationen und Filmen noch ruckfreier machen.

HAUPTSPEICHER

Sie benötigen mehr als 6 MB Erweiterungsspeicher, um MechWarrior 2 auszuführen. Falls Sie zwischen 6,5 MB und 6,9 MB Erweiterungsspeicher haben, wird das Spiel ausgeführt, aber einige Aufgaben laufen langsamer ab. Die optimale Leistung ergibt sich, wenn Sie Ihren Hauptspeicher so konfigurieren, daß sich über 6,9 MB Erweiterungsspeicher ergeben. Wir stellen Ihnen ein Dienstprogramm zur Herstellung einer Boot Disk zur Verfügung, um Ihnen zu helfen, mehr Hauptspeicher freizumachen. Gegebenenfalls werden Sie von dem Programm Installer aufgefordert, dieses Dienstprogramm einzusetzen.

ANDERE BETRIEBSSYSTEME UND WINDOWS® 95

MechWarrior 2 setzt MS-DOS 6.0 oder höher voraus. Andere Betriebssysteme (zum Beispiel OS/2 Warp und Windows 95) werden nicht unterstützt. Es ist möglich, daß MechWarrior 2 gut mit diesen zusammenarbeitet, wir haben es jedoch nicht gründlich geprüft. Falls ein Problem auftaucht, während Sie ein nicht unterstütztes Betriebssystem verwenden, wird es das Beste sein, wenn Sie den Hersteller des Betriebssystems kontaktieren und versuchen, die Fragen der Kompatibilität dort zu klären. Bitte sehen Sie auch regelmäßig in den Online-Foren der Activision nach, wo Sie zukünftige Updates der Informationen über MechWarrior 2 Kompatibilitätsfragen finden können. **Ein besonderer Hinweis für Windows 95 Anwender:** MechWarrior 2 wurde vor der kommerziellen Verfügbarkeit von Windows 95 freigegeben. Aus diesem Grunde konnten wir nicht sicherstellen, daß die DOS-Version

des MechWarrior 2 mit dem Betriebssystem Windows 95 kompatibel ist. Zur Zeit arbeiten wir an einer Windows 95 Version des MechWarrior 2, deren Verfügbarkeit am Anfang des Jahres 1996 eingeplant ist. Weitere Informationen über die Verfügbarkeit dieser MechWarrior 2 Version erhalten Sie durch Activision in einem der Online-Dienste, die in dem Abschnitt Kundendienst aufgelistet sind (WWW, America On-line, CompuServe, Prodigy, Microsoft Network) oder schreiben Sie uns unter: Activision, MW2 WIN95 INFO, Long Island House 3A, 1/4 Warple Way, London W3 ORQ, United Kingdom(diese Information ist nur auf Englisch verfügbar).

VESA VIDEO-TREIBER

MechWarrior 2 setzt voraus, daß Ihr System über einen Standard VESA Video-Treiber verfügt, der Ihre Bildschirmanzeige betreibt. Bitte stellen Sie sicher, daß Sie den Treiber geladen haben, bevor Sie MechWarrior 2 starten. Wenn der VESA Treiber das, mit Ihre Videokarte kommt, nicht richtig mit MechWarrior 2 funktioniert, versuchen Sie den UNIVBE VESA zu benutzen. Dieser Treiber ist in der Activision BBS oder andere Online Dienste, sowie in anderen Privat-BBS, verfügbar.

STEUERUNGSGERÄTE

MechWarrior 2 unterstützt eine breite Palette von Eingabegeräten. Bitte schlagen Sie weitere Angaben in dem Abschnitt Cockpit-Steuerungseinrichtungen nach.

FEHLERBESEITIGUNG

In einer README.TXT-Datei haben wir umfassende Informationen über Fragen und Lösungen der Kompatibilität zusammengetragen. Diese Datei stellt eine sehr wertvolle Hilfe dar, die bei Bedarf zunächst zu Rate gezogen werden sollte, wenn bei der Ausführung des Spieles Schwierigkeiten auftreten. Die Datei README.TXT kann bei der Ausführung des Installers und nach der Installation gelesen werden, indem MW2SETUP in dem Verzeichnis des MechWarrior 2 eingegeben wird. Um die neuesten Informationen und Hilfestellungen zu MechWarrior 2 zu nutzen, laden Sie bitte das Dokument MechWarrior 2 Update aus einem der Activision Online-Foren herunter.

MechWarrior 2 installieren

1. Falls Sie sich in Windows befinden, verlassen Sie Windows (drücken Sie **Alt-F4** im Programm Manager), um die DOS-Eingabeaufforderung zu erreichen.
2. Legen Sie die MechWarrior 2 CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk (die weiteren Anweisungen setzen voraus, daß Ihr CD-Laufwerk das Laufwerk D: ist).
3. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung D: ein und drücken Sie **Enter**.
4. Geben Sie an der Eingabeaufforderung D:\> den Befehl **INSTALL** ein und drücken Sie **Enter**.
5. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm sorgfältig. Hier die grundlegenden Schritte, denen das Programm Installer folgt:

A. ALLGEMEINE HINWEISE

- Drücken Sie **Strg-X**, um den Installationsvorgang abzubrechen. Falls Sie diesen Befehl ausführen, prüfen Sie, ob Sie das MechWarrior 2 Verzeichnis und dessen Unterverzeichnisse (falls bereits erstellt), gelöscht haben.
- Vor der Installation wird der Hauptspeicher geprüft. Um MechWarrior 2 auszuführen, benötigen Sie 6,9 MB RAM. Falls Sie die Warnung bekommen, daß weniger als der erforderliche Hauptspeicher verfügbar ist, können Sie die Installation möglicherweise trotzdem durchführen. Am Ende des Installationsvorganges besteht die Möglichkeit, eine Boot Disk zu erstellen, die Ihnen hilft, mehr Hauptspeicher freizumachen.
- Ihr Festplattenplatz wird daraufhin geprüft, ob genügend Platz für die Installation vorhanden ist. MechWarrior 2 benötigt mindestens 30 MB bis 105 MB freien und unkomprimierten Festplattenplatz, je nach der von Ihnen gewählten Installationsoption.
- Da für die Ausführung von MechWarrior 2 ein VESA Video-Treiber erforderlich ist, wird dieser geprüft.
- Falls Sie bei der Installation Schwierigkeiten haben, lesen Sie bitte die Datei README.TXT.

B. KONFIGURATION VON SOUND-GERÄTEN

Um die Audio-Komponenten des Spieles zu erleben, benötigen Sie Sound-Geräte für MIDI-Musik und für digitalen Sound. Der Installer wird versuchen, Ihre Sound-Konfiguration zu erkennen und die entsprechenden Treiber zu wählen. Bei einigen Systemen kann es jedoch erforderlich sein, daß Sie Ihre Sound-Karte aus einer vorhandenen Liste wählen. Danach versucht der Installer das Vorhandensein dieser Sound-Karte in Ihrem System zu verifizieren. Falls Ihre Sound-Karte in der Liste nicht eingetragen ist und 100% Sound Blaster-kompatibel ist, können Sie den Treiber mit der Bezeichnung “Creative Labs Sound Blaster oder 100% kompatibel” wählen, um die Geräusche und die Musik des Spieles wiederzugeben. Wenn Sie die Auswahl der richtigen Sound-Geräte beendet haben, wählen Sie Einstellungen bestätigen und drücken die Taste **Enter**.

C. LESEN DER DATEI README.TXT

An diesem Punkt des Installationsvorganges wird die Datei README.TXT angezeigt. Drücken Sie die Taste **ESC**, wenn Sie die Datei gelesen haben. Sie können diese Datei jederzeit wieder lesen. Geben Sie dazu den Befehl **MW2SETUP** in dem Verzeichnis MECH2 ein. Wir haben auch die MW2INFO.TXT-Datei eingeschloßen, die in der README.TXT-Datei genannt wird. Die MW2INFO.TXT-Datei enthält wichtige Informationen, und wir empfehlen Ihnen sehr, diese Datei vor der Installation zu lesen. Diese Datei behandelt die überwiegende Zahl der Kompatibilitätsthemen und Lösungen, die das Ergebnis unseres Testprogrammes waren. Sie können diese Datei mit einen Text-Editor lesen, wie z.B. “EDIT” in DOS.

D. INSTALLATION DES SPIELES

Der nächste Schritt besteht in der Installation der MechWarrior 2 Dateien auf Ihrer Festplatte. Wählen Sie dazu **Installation starten** und drücken Sie die Taste **Enter**. Falls Sie Ihre Einstellungen vor der Installation ansehen oder ändern möchten (zum Beispiel das Voreinstellungsverzeichnis, die

Einstellungen der Sound-Geräte und die Einstellungen der Leistungsoptionen), wählen Sie **Installationseinstellungen ansehen oder ändern** und drücken Sie die Taste **Enter**. Wenn Sie bereit sind, die MechWarrior 2 Dateien zu installieren, wählen Sie **Einstellungen bestätigen und installieren** und drücken Sie dann die Taste **Enter**.

Wählen Sie eine von drei Installationsoptionen, (1) Minimal, (2) Empfohle Installation und (3) Volle Installation. Jede dieser Optionen stellt einen Kompromiß zwischen dem für die Installation erforderlichen Festplattenplatz, der Wiedergaberate und der Qualität der Animationen und Filme in dem Spiel dar. Der Installer erklärt die Unterschiede zwischen den Optionen. Wählen Sie die Option, die Sie wünschen und prüfen Sie, daß Sie genügend Festplattenplatz für die Installation haben. Später können Sie, wenn Sie auf eine andere Installationsoption wechseln wollen, einfach das MechWarrior 2 Verzeichnis löschen und erneut installieren, indem Sie die von Ihnen gewünschte Installationsoption wählen.

HINWEIS: Falls Sie Ihre bisherige Pilotenlaufbahn sichern wollen, kopieren Sie die Datei MW2REG.CFG, bevor Sie das Verzeichnis MechWarrior 2 löschen. Nach der Installation kopieren Sie diese Datei in das MechWarrior 2 Verzeichnis zurück.

E. ERSTELLUNG EINER BOOT DISKETTE

Dann werden Sie gefragt, ob Sie eine Boot Diskette erstellen möchten. Dieser Vorgang setzt voraus, daß Sie eine Diskette in Ihr Laufwerk A: eingelegt haben. Bitte prüfen Sie, daß Sie von dem Inhalt der Diskette einen Backup hergestellt haben, da alle Daten auf der Diskette im Verlaufe dieses Vorganges gelöscht werden. Bitte verwenden Sie eine HD-Diskette. Wenn der Formatierungsvorgang abgeschlossen ist und Sie eine Datenträgerbezeichnung für die Boot Diskette eingegeben haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Geben Sie N für “nein” ein und drücken Sie die Taste **Enter**.

6. Wenn die Installation abgeschlossen ist, werden Sie wieder in das Verzeichnis versetzt, in dem MechWarrior 2 installiert wurde. Nun können Sie Ihr MechWarrior-Erlebnis beginnen, indem Sie den Befehl **MECH2** eingeben und die Taste **Enter** drücken.

POST-INSTALLATIONSHINWEISE

Auch nach der Installation des MechWarrior 2 ist es einfach, die Einstellungen Ihrer Sound-Geräte zu ändern, die Datei README.TXT zu lesen oder eine Boot Diskette herzustellen (falls Sie diesen Schritt bei der Installation ausgelassen haben). Wechseln Sie dazu in das MechWarrior 2 Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, geben Sie den Befehl **MW2SETUP** ein und drücken Sie die Taste **Enter**. Damit starten Sie ein Programm, das Ihnen erlaubt, alle obengenannten Aktionen auszuführen.

Fehlerbeseitigung

HAUPTSPEICHER

MechWarrior 2 benötigt für die Ausführung recht viel Hauptspeicher - 8 MB RAM. Auf einigen Systemen kann es vorkommen, daß MechWarrior 2 meldet, daß Sie nicht ausreichend freien Erweiterungsspeicher oder konventionellen Hauptspeicher haben, obwohl Ihr System über 8 MB RAM verfügt. In diesem Fall besteht die beste Alternative darin, eine Boot Diskette zu erstellen. In dem Abschnitt Boot Diskette dieser Unterlage finden Sie weitere Informationen über die Erstellung einer Boot Diskette.

F: Ich erhalte die Meldung, daß ich nicht genug Hauptspeicher habe, um den Installer auszuführen. Was ist der Grund dafür?

A: Das Installationsprogramm des MechWarrior 2 funktioniert am besten, wenn Sie sowenig speicherresidente Programme (TSR, engl. Terminate and Stay Resident) wie möglich in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT laden. Die Ausnahmen dieser Regel stellen Ihr Maustreiber und Ihre CD-ROM-Treiber dar. Um den Installer für MechWarrior 2 auszuführen, sind mindestens 500 KB konventionellen Hauptspeichers (die ersten 640 KB) erforderlich.

F: Wenn ich versuche, auf einen der Clans zuzugreifen, erhalte ich eine Fehlermeldung Out-of-Memory. -ODER- Ich kann von dem Vor-Auftrag-Startbereich des Spieles aus ("shell") keine Aufträge starten.

A: Dieses Problem tritt meistens bei Computern mit 8 MB RAM auf. MechWarrior 2 funktioniert auf diesen Maschinen gut. Der Hauptspeicher muß jedoch so konfiguriert werden, daß für MechWarrior 2 genügend Hauptspeicher verbleibt. In den meisten Fällen handelt es sich um einen Konflikt mit SMARTDRV. Als Voreinstellungswert verwendet SMARTDRV 2 MB RAM bei Systemen mit mehr als 6 MB Erweiterungsspeicher. Fügen Sie vor Ihrem SMARTDRV-Befehl in Ihrer AUTOEXEC.BAT ein "REM" ein und starten Sie den Computer erneut. Damit sollte das Problem gelöst sein. Wenn diese

Maßnahme keinen Erfolg bringt, sollten Sie Treiber oder andere speicherresidente Programme, die den Hauptspeicher besetzen, entfernen. Eine bessere Lösung stellt die Erstellung einer Boot Diskette dar, die Sie verwenden können, um das Programm unter optimalen Hauptspeicherbedingungen auszuführen.

BOOT DISKETTEN

Wenn bei der Ausführung von MechWarrior 2 Probleme auftreten oder Meldungen auftreten, daß nicht genug Hauptspeicher für die Ausführung des Spieles zur Verfügung steht, sollten Sie möglicherweise eine Boot Diskette erstellen. Mit der Boot Diskette startet Ihr Computer von einer Diskette, lädt keine Programme, die Hauptspeicher verbrauchen und stellt damit mehr Hauptspeicher für MechWarrior 2 zur Verfügung.

In diesem Paket ist eine Option eingebaut, die automatisch eine Boot Diskette für Sie erstellt. Um diese Boot Diskette zu erstellen, wechseln Sie zunächst in das Verzeichnis \MECH2. Wenn Sie MechWarrior 2 zum Beispiel in dem Verzeichnis C:\MECH2 installiert haben, geben Sie den Befehl **CD MECH2** ein und drücken die Taste **Enter**. Dann geben Sie den Befehl **MW2SETUP** ein und drücken die Taste **Enter**. Wählen Sie **Erstellen einer Boot Diskette**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und das Programm erstellt eine Boot Diskette für Sie.

Optimale Einstellung

Manchmal kann sogar das Erstellungsprogramm für eine Boot Diskette das Hauptspeicherlimit, daß für die Ausführung des Programmes erforderlich ist, nicht erreichen. Für den Fall, daß Sie bemerken, daß das Erstellungsprogramm für eine Boot Diskette diese Aufgabe nicht erfüllen kann, stellen wir Ihnen die folgenden Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT zur Verfügung, um Ihnen dabei zu helfen, MechWarrior 2 schnell in Funktion zu bringen.

Wenn Sie die Boot Diskette neu erstellen, starten Sie bei Schritt 1. Wenn Sie das automatische Dienstprogramm für die Erstellung der Boot Diskette bereits im Installationsprogramm des MechWarrior 2 verwendet haben, starten Sie bei Schritt 3.

Schritt 1: Legen Sie eine Diskette in Ihr Laufwerk A: ein. Der nächste Schritt löscht alle Daten auf der Diskette, daher sollte eine neue, leere Diskette verwendet werden. Prüfen Sie, daß die Diskette die gleiche Schreibdichte wie das Laufwerk hat (verwenden Sie eine High Density 1,44 MB Diskette in einem High Density Diskettenlaufwerk 3.5 Zoll).

Schritt 2: Geben Sie an der Eingabeaufforderung C: den Befehl **FORMAT A: /S** ein und drücken die Taste **Enter**. Das DOS Dienstprogramm Format formatiert die Diskette und kopiert die Dateien, die für den Start des Rechners von der Diskette erforderlich sind, auf die Diskette.

Schritt 3: Wechseln Sie auf das Laufwerk A, indem Sie den Befehl A: eingeben und die Taste Enter drücken. Dann geben Sie den Befehl **EDIT CONFIG.SYS** ein und drücken Sie die Taste **Enter**. Dann erscheint das DOS Dienstprogramm EDIT.

• Falls Sie unser Programm für die Erstellung der Boot Diskette verwendet haben, prüfen Sie, daß diese oder ähnliche Zeilen, wie in der [CONFIG.SYS] Beispieldatei, die weiter unten aufgeführt ist, auch in Ihrer CONFIG.SYS Datei enthalten sind und fügen Sie **REM** und ein Leerzeichen vor allen anderen Zeilen, die nicht in dem Beispiel aufgeführt sind, ein.

• Wenn Sie Ihre eigene Boot Diskette von Hand herstellen, geben Sie die Zeilen in dem folgenden [CONFIG.SYS] Beispiel ein. Wenn Sie die Eingabe der Zeilen beendet haben, drücken Sie die Tastenkombination **ALT-F,** um das Menü Datei zu aktivieren und geben **X** ein, um das DOS Programm zu verlassen. Auf die Frage, ob die Datei gespeichert werden soll, antworten Sie mit **Ja**.

[CONFIG.SYS]

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS

DOS=UMB

FILES=40

BUFFERS=15,0

STACKS=9,256

DOS=HIGH

DEVICEHIGH=C:\CDROMDRV\D011V109.SYS /D:MSCD000

Ersetzen Sie in der Datei CONFIG.SYS, die oben gezeigt wird, die letzte Zeile in dem Beispiel mit der Zeile Ihrer aktuellen CONFIG.SYS Datei auf Ihrem Laufwerk C:, in der **Ihr** CD-ROM-Treiber aufgeführt ist. Diese Änderung ist wichtig, da Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht mehr richtig funktionieren wird, falls Sie diese Zeile nicht durch Ihre CD-ROM-Zeile ersetzen.

Ebenso könnte es sein, daß Sie in Ihrer Datei C:\CONFIG.SYS bestimmte Zeilen haben, die Ihrer Sound-Karte helfen, richtig zu funktionieren. Es ist sehr wichtig, daß Sie diese Zeilen in diese neue Datei auf A: kopieren, so daß Ihre Sound-Karte arbeiten kann. Fügen Sie die entsprechenden Zeilen aus Ihrer CONFIG.SYS am Ende des oben dargestellten Beispiels ein.

Falls Ihre Grafikkarte einen VESA-Treiber erfordert, sollten die entsprechenden Anweisungen ebenfalls hier eingetragen werden (In unserer MW2INFO.TXT-Datei finden Sie weitere Detailinformationen).

Schritt 4: Geben Sie den Befehl **EDIT AUTOEXEC.BAT** ein und drücken Sie die Taste **Enter**. Dann erscheint das DOS-Dienstprogramm EDIT.

• Falls Sie unser Programm für die Erstellung der Boot Diskette verwendet haben, prüfen Sie, daß diese oder ähnliche Zeilen, wie in der [AUTOEXEC.BAT] Beispieldatei, die weiter unten aufgeführt ist, auch in Ihrer AUTOEXEC.BAT Datei enthalten sind und fügen Sie REM

und ein Leerzeichen vor allen anderen Zeilen, die nicht in dem Beispiel aufgeführt sind, ein.

- Wenn Sie Ihre eigene Boot Diskette von Hand herstellen, geben Sie die Zeilen in dem folgenden [AUTOEXEC.BAT] Beispiel ein. Wenn Sie die Eingabe der Zeilen beendet haben, drücken Sie die Tastenkombination **ALT-F,** um das Menü Datei zu aktivieren und geben **X** ein, um das DOS Programm zu verlassen. Auf die Frage, ob die Datei gespeichert werden soll, antworten Sie mit **Ja.**

[AUTOEXEC.BAT]

```
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
SET PATH=C:\DOS;C:\VIDCARD;C:\SNDCARD
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000
SET SOUND=C:\SBPRO
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
C:\MOUSE\MOUSE.EXE
C:
CD\MECH2
MECH2
```

Ersetzen Sie in der Datei AUTOEXEC.BAT, die oben gezeigt wird, die vierte Zeile in dem Beispiel mit der Zeile Ihrer aktuellen AUTOEXEC.BAT Datei auf **Ihrem** Laufwerk C:, in der der CD-ROM-Treiber MSCDEX.EXE geladen wird. Diese Änderung ist wichtig, da Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht mehr richtig funktionieren wird, falls Sie diese Zeile nicht durch Ihre CD-ROM-Zeile ersetzen.

Ebenso könnte es sein, daß Sie in Ihrer Datei C:\AUTOEXEC.BAT bestimmte Zeilen haben, die Ihrer Sound-Karte helfen, richtig zu funktionieren. Es ist sehr wichtig, daß Sie diese Zeilen in diese neue Datei auf A: kopieren, so daß Ihre Sound-Karte arbeiten kann. Setzen Sie die entsprechenden Zeilen aus Ihrer AUTOEXEC.BAT statt der

Zeilen 5 und 6 ein.

Der Befehl SET PATH in Zeile 3 ist ein Beispiel; ersetzen Sie die Zeile durch die ähnliche Zeile aus Ihrer Datei AUTOEXEC.BAT auf Ihrem Laufwerk C:.

Schritt 5: Lassen Sie die Diskette in dem Laufwerk und starten Sie Ihr System erneut. Das Spiel sollte nun starten und richtig arbeiten.

HINWEIS: Sobald diese Boot Diskette erstellt ist und richtig funktioniert, verwenden Sie die Boot Diskette, um Ihr System zu starten und führen das DOS Dienstprogramm MEMMAKER aus, wobei die Boot Diskette in dem Laufwerk verbleibt. MEMMAKER wird dafür sorgen, daß jedes Bißchen RAM aus Ihrer Boot Diskette gepreßt wird.

VIDEO

MechWarrior 2 wurde so ausgelegt, daß einige der höheren Video-Auflösungsstufen Ihres Computers genutzt werden können. Der Vor-Auftrag-Startbereich des Spieles (“shell”) läuft in dem Modus SVGA 640x480x256 und der Simulationsteil des Programms läuft als Voreinstellung in dem Modus Standard VGA 320x200x256. Die Simulation kann auch in dem Modus 640x480x256 und in dem Modus 1024x768x256 mit einer SVGA-Videokarte laufen. In einigen Fällen kann MechWarrior 2 Ihre Videokarte erkennen und gut mit ihr zusammenarbeiten. Einige Videokarten setzen jedoch das Laden eines VESA-Videotreibers voraus, damit die Karte richtig mit MechWarrior 2 zusammenarbeitet.

Was ist ein VESA-Treiber?

Die Abkürzung VESA steht für Video Electronics Standards Association. VESA ist ein Standard, der Softwarefirmen das Schreiben von Programmen ermöglicht, die mit vielen Videokarten zusammenarbeiten, ohne daß die Firmen wissen müssen, wie die unterschiedlichen Karten arbeiten. Der VESA-Treiber ist das Programm, daß diese Aufgabe bewältigt. Fast jede verfügbare Videokarte bietet heute VESA-Treiber. Diese Treiber können in einem Chip auf der Videokarte oder als Programme, die der Benutzer von Hand oder über eine Stapelverarbeitungsdatei (.BAT-

Datei) laden muß, vorhanden sein. Einige Videokarten (wie zum Beispiel die Diamond Viper) verfügen über den Treiber auf der Videokarte, setzen aber voraus, daß der Anwender ein bestimmtes Programm zur Aktivierung des Treibers ausführt. Wenn der VESA-Treiber ein externes Programm ist, kann es möglicherweise auf den Disketten, die mit Ihrer Videokarte geliefert wurden, vorhanden sein. Falls Sie keinen VESA-Treiber haben, sollten Sie den Hersteller Ihrer Videokarte kontaktieren. Wir haben eine Liste der Kundendienst-Rufnummern und der BBS-Nummern der wichtigsten Hersteller am Ende der Datei README angefügt. Bei den meisten "externen" Programmen (Programmen, die man aufrufen muß), ist die Verwendung des VESA-Treibers so einfach, wie die Eingabe des Treibers an der Eingabeaufforderung von DOS. Wenn der Treiber zum Beispiel VVESA.COM heißt, geben Sie den Befehl **VVESA.COM** ein und drücken die Taste **Enter**. Wenn Schwierigkeiten bei der Ausführung von MechWarrior 2 mit höheren Auflösungen auftreten, kontaktieren Sie den Hersteller Ihrer Videokarte, um den neuesten VESA-Treiber für Ihre Videokarte zu erhalten.

EINGABEGERÄTE (Joysticks, Mäuse, VR-Headsets)

MechWarrior 2 unterstützt eine breite Palette von Eingabegeräten. In dem folgenden Abschnitt, Cockpit Controls, werden alle Themen, die mit diesen Geräten in Zusammenhang stehen, behandelt. Die aktuelle Liste der Eingabegeräte wird in naher Zukunft erweitert. Schauen Sie dazu in unsere BBS oder in jeden anderen Online-Service, den wir zur Zeit für Updates nutzen. Einige zukünftige Erweiterungen werden der Spaceball Avenger und der CH Virtual Pilot Pro sein. MechWarrior 2 setzt für den Betrieb eine Microsoft-kompatible Maus voraus. Die meisten Mäuse (einschließlich Logitech, Mouse Systems und Kensington) sind Microsoft-kompatibel. Damit die Maus in MechWarrior 2 richtig arbeitet, muß vor der Ausführung des Spieles ein Maus-Treiber geladen werden. Der Maus-Treiber muß auch einigermaßen neu und VESA-kompatibel sein. Kontaktieren Sie den Hersteller Ihrer Maus oder den Händler, bei dem Sie die Maus gekauft haben, um festzustellen, ob Ihr Maus-Treiber der aktuellste ist.

NETZWERK UND MODEM-SPIEL

Die Mehrspieler-Demoversion von MechWarrior 2, das Programm NetMech, wurde entwickelt, um Ihnen eine Vorschau auf die geplante Mehrspieler-Version von MechWarrior 2 zu geben. Obwohl es auf vielen verschiedenen Systemen funktionieren wird, ist diese Version noch nicht vollständig getestet worden. Die Leistung und die Zuverlässigkeit sind von System zu System unterschiedlich. Auf einigen Systemen funktioniert die Demo überhaupt nicht. Wir versichern Ihnen jedoch, daß die Vollversion von NetMech, die Ihnen in Zukunft zur Verfügung gestellt werden wird, gründlich getestet, für eine größere Anzahl von Systemen kompatibel sein wird und viele neue, aufregende Leistungsmerkmale enthalten wird. Die häufigsten Fragen, die im Zusammenhang mit der NetMech-Demo auftreten, sind:

F: NETB2 verbindet die beiden Computer, auf denen die *NetMech*-Demo läuft, nicht. Worin besteht das Problem?

A: Es könnte sein, daß Sie über einen Router verbunden sind. NETB2 und die *NetMech*-Demo können nicht über einen Router arbeiten. Wir arbeiten zur Zeit an einer Lösung für unsere Netzwerk-Vollversion.

F: Warum läuft NETB2 nicht?

A: Prüfen Sie, daß Sie NETBIOS oder eine 100% NETBIOS-kompatible Software geladen haben. NETB2 kann ohne NETBIOS oder eine kompatible Software nicht geladen werden.

F: Ich kann die *NetMech*-Demo auf meinem Windows-Netzwerk nicht ausführen. Warum nicht?

A: Die *NetMech*-Demo unterstützt das Windows NETBIOS nicht.

F: Wenn ich NETB2 ausführe, erhalte ich die Meldung, daß andere Spieler bereits registriert sind. Was bedeutet das?

A: Diese Meldung zeigt an, daß zur Zeit andere Anwender in dem Netzwerk die *NetMech*-Demo spielen. Glücklicherweise bietet NETB2 vier Sockets für die

Verbindung an. Sie können einen anderen Socket verwenden, indem Sie den Befehl "NETB2 x" eingeben, wobei "x" die Nummer des Sockets (1 bis 4) ist. Wenn nicht gerade 4 Spiele ausgeführt werden, sollten Sie in der Lage sein, einen freien Socket zu finden. Beide Spieler müssen die gleiche Socket-Nummer angeben, damit sie in der NetMech-Demo gegeneinander spielen können.

F: Unterstützt die *NetMech*-Demo Lantastic?

A: Die *NetMech*-Demo sollte auf einem Lantastic-Netzwerk oder irgendeinem anderen Netzwerk, das NETBIOS oder 100% NETBIOS-kompatible Software unterstützt, richtig ausgeführt werden.

F: Die Bildwiedergaberate in meiner *NetMech*-Demo ist unregelmäßig und ich erhalte die Meldung "memory low" auf meinem Bildschirm. Warum ist das so?

A: In der Hitze des Gefechtes wird manchmal aufgrund der erhöhten Belastung des Prozessors durch die Mehrspielerversion mehr Hauptspeicher in Ihrem Computer benötigt. Wenn Sie die Netzwerkversion auf einer 8 MB-Maschine ausführen, erhalten Sie gelegentlich die Meldungen über zuwenig Hauptspeicher oder Sie erleben unregelmäßige Bildwiedergaberaten. Idealerweise sollte die *NetMech*-Demo in einem Computer mit mehr als 8 MB ausgeführt werden.

F: Mein Modem verbindet nicht. Warum nicht?

A: Die *NetMech*-Demo setzt die Verbindung über zwei 100% Hayes-kompatible Modems mit einer Geschwindigkeit von 9600 BPS voraus. Wenn Sie kein Hayes-kompatibles Modem haben, kann die NetMech-Demo, wenn überhaupt möglicherweise nicht richtig funktionieren. Darüber hinaus erfordern einige Modems Initialisierungszeichenketten, die eine Modemgeschwindigkeit von 9600 BPS erzwingen, andernfalls wird das Spiel nicht funktionieren. Die *NetMech*-Demo läuft nicht mit Modemgeschwindigkeiten (Baudraten) über oder unter 9600 BPS.

F: Ich kann die Null-Modem-Version der *NetMech*-Demo nicht zum Funktionieren bringen.
Wo liegt der Fehler?

A: Wenn Sie einen Joystick als Steuerungselement verwenden, können Probleme auftreten, wenn Sie eine Null-Modem-Verbindung mit einem anderen Computer aufnehmen. Dies kann das Ergebnis eines Konfliktes mit Ihrem Joystick sein. Versuchen Sie den Joystick zu entfernen. Wir empfehlen Ihnen, die Maus und die Tastatur für NetMech über Null-Modem zu verwenden.

LEISTUNG

MechWarrior 2 verfügt über eine Reihe von Leistungsmerkmalen, die entwickelt wurden, um eine breite Palette von Computern zu unterstützen. Wenn Sie MechWarrior 2 zum ersten Mal zum Spielen konfigurieren, führt MechWarrior 2 mehrere Voreinstellungen durch, die festlegen, welche Leistungsmerkmale verwendet werden sollen und welche abgeschaltet werden sollen.
Die Abwägungen sind für jeden Anwender verschieden, daher erlauben wir, daß jeder Rechner jede Option ausführen kann. Aber bedenken Sie bitte stets, daß die Anforderungen an die Leistung des Rechners mit höherer Auflösung steigen. Wir empfehlen, daß alle Besitzer von 486er-Rechnern die niedrige Auflösung von 320x200 wählen. Bei Rechnern mit 486-66er-Prozessoren und höher mit sehr schnellen Video-Subsystemen kann die Ausführung mit einer Auflösung von

640x480 erfolgen, die meisten Grafikoptionen sollten jedoch abgeschaltet werden (engl. turned OFF). Videokarten unterscheiden sich ebenfalls dramatisch. Viele Karten sind für eine extrem hohe Leistung unter Windows optimiert, können für DOS jedoch recht langsam sein. Am besten stellen Sie dies fest, indem Sie MechWarrior 2 ausführen. Starten Sie mit einer Auflösung von 320x200 und wählen Sie jene Optionen, die den Möglichkeiten Ihres Rechners und Ihrem Wunsch nach Realismus am besten entsprechen. Wenn es Ihr Rechner und Ihre Grafikkarte zulassen, können Sie auf eine höhere Auflösung umschalten und die Grafikoptionen einstellen, bis Sie ein befriedigendes Gleichgewicht erreichen. Versuchen Sie die folgenden Änderungen, um die Leistung des Spieles zu erhöhen:

Umgebungsmuster:
Testen Sie, wenn diese auf AUS gesetzt sind.
Objektmuster:
Testen Sie, wenn diese auf AUS gesetzt sind.
Anzeigedetaillierung:
Testen Sie, wenn diese auf NIEDRIG gesetzt ist.
Objektdichte:
Testen Sie, wenn diese auf NIEDRIG gesetzt ist.
Chunk Explosionen:
Testen Sie, wenn diese auf AUSgesetzt sind.
Auflösung:
Reduzieren Sie auf die nächste niedrigere Auflösung wenn Sie über 320x200 eingestellt haben.

Diese Änderungen sollten genügen, um das Spiel auf jedem Rechner ausreichend schnell zu machen. Andere Optionen können auf AN belassen werden, da deren Auswirkungen auf die Leistung gering sind.

Cockpitkontrollen

Zur Auswahl des (der) Eingabegeräte(s) zur Steuerung Ihres Mechs wählen Sie im ESC-Menü den Eintrag **Cockpitkontrollen**. Aus der angezeigten Liste können Sie anschließend die gewünschten Eingabegeräte durch Anklicken auswählen (ausgewählte Geräte erscheinen rot hervorgehoben). Es ist völlig in Ordnung, wenn Sie mehrere Eingabegeräte gleichzeitig verwenden, solange Ihr Computer damit keine Schwierigkeiten hat.

Nachdem Sie Ihre Eingabegeräte gewählt haben, klicken Sie **AKZEPTIEREN** an, um mit dieser Konfiguration in die Schlacht zu ziehen.

Wenn Sie wirklich tapfer sind, können Sie versuchen, die Mechkontrollen über den Eintrag Spezialkonfiguration an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Lassen Sie sich nicht von der Menge der Optionen einschüchtern...

Um ein Gerät zu modifizieren oder umzukonfigurieren, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie das Gerät, dem sie Spielfunktionen zuordnen wollen, aus der Geräteliste in der oberen linken Ecke aus. Nur die hervorgehobenen Geräte stehen dafür zur Verfügung. Das von Ihnen ausgewählte Gerät erscheint in Rot (generell können Sie weiße Knöpfe anwählen und rote Knöpfe sind angewählt). Wählen Sie jetzt eine der Spielkontrollen aus, die Sie dem Gerät zuordnen wollen. Als letztes wählen Sie die exakte Eingabe (Knopf oder Achse), die Sie zuordnen wollen. Allen Eingaben können Modifikatortasten vorgesetzt werden. Ebenso können sie durch Anklicken von **L/R (links/rechts)** oder **H/T (höher/tiefer)** umgedreht werden.

Da es möglich ist, über mehrere Geräte Eingaben für dieselbe Funktion zu machen, existieren mehrere Kontrollseiten, beginnend mit der Primärseite. Gehen Sie die anderen Kontrollseiten durch, um Mehrfachbelegungen zu finden.

Sie können bis zu vier Spezialkonfigurationen unter verschiedenen Namen abspeichern und einladen (Klicken Sie einfach **Momentane Konfig**. an und geben Sie einen neuen Namen ein). Wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit erledigt ist, klicken Sie **Akzeptiert** an und verlassen das Menü. Viel Spaß.

Hört sich kompliziert an? Das ist es auch...

Wenn Sie einfach nur ihren Geschützturm von Panzer- auf Flugzeugmodus umschalten (den Modus umkehren) wollen, genügt es, auf die **L/R**-Anzeige nach Torsodrehung für Ihren Joystick zu klicken. (Möglicherweise erscheint der Joystick nicht als Primäreingabe, so daß Sie erst auf **Primärkontrollen** klicken müssen, um ihn zu erreichen.)

Bitte lesen Sie die MWINFO.TXT-Datei in das MECH2 Verzeichnis,damit Sie mehr Informationen über die Cockpitkontrollen haben können.

Kundendienst

Für technische Unterstützung und kundendienst in Deutschland kontaktieren Sie bitte:

Bomico Vertriebs GMBH
Am Südpark 12
Kelsterbach 65451
Deutschland
Phone: 06107 930 100

Oder Sie nehmen mit einem unserer Kundendienstrepräsentanten über einen der Activision folgenden Online-Dienste Kontakt auf (diese Online-Dienste sind nur auf Englisch vefügbar):

Activision BBS: (+1) 310 479-1335

- 24 Stunden pro Tag verfügbar
- Bis 14,400 Baud
- Einstellungen: 8 Bit, keine Parität, 1 Stop Bit (8, N, 1)

CompuServe: 76004,2122 oder [GO GAMEPUB] in dem Game Publishers Forum B

Internet: support@activision.com
http://www.activision.com

Informationen über die Benutzung unseres Listservers erhalten Sie, wenn Sie uns E-Mail an CSbulletins@activision.com senden und das Wort "help" in der Betreffzeile (Engl. subject line) enthalten ist. Falls Sie Listserver bereits kennen, senden Sie E-Mail an dieselbe Adresse, wobei das Wort "index" in der Betreffzeile (engl. subject of your message) enthalten ist, um eine Liste der Dateien, die in diesem Service zur Verfügung stehen, zu erhalten.

ACTIVISION Begrenzte 90-Tage Gewährleistung

Activision gewährtleistet gegenüber dem Ersterwerber dieses Computer-Softwareproduktes, daß das Datenaufzeichnungsmedium, auf dem das Software-Programm aufgezeichnet ist, für die Dauer von 90 Tagen nach dem Kauf frei von Material- und Ausführungsfehlern ist. Falls sich das Datenaufzeichnungsmedium innerhalb von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Erwerb als fehlerhaft herausstellt, erklärt sich ACTIVISION bereit, solange das Programm noch von ACTIVISION hergestellt wird, jedes als fehlerhaft erkannte Produkt, das in der genannten Zeit frei Haus mit dem Nachweis des Kaufdatums in dem Service Center des Herstellungswerkes des Produktes eingeht, ohne weitere Kosten zu ersetzen. Falls das Programm nicht mehr hergestellt wird, behält sich ACTIVISION das Recht vor, Ersatz in Form eines ähnlichen Produktes mit gleichem oder höherem Wert zu leisten.

Diese Gewährleistung ist auf die Datenaufzeichnungsmedien, die die Software enthalten, die ursprünglich von ACTIVISION geliefert wurde, beschränkt und bezieht sich nicht auf normale Abnutzung. Diese Gewährleistung ist nicht gültig, wenn der Fehler durch Mißbrauch, Fehlbehandlung oder Nachlässigkeit verursacht wurde. Alle impliziten Gewährleistungen, die sich auf dieses Produkt beziehen, sind auf den oben beschriebenen Zeitraum von 90 Tagen beschränkt.

Um einen Ersatz zu erhalten, sollten Sie nur die Original-Medien in einer schützenden Verpackung zurücksenden und folgende Angaben dazupacken:

* eine kurze Beschreibung des Fehlers,
* Ihren Namen und Ihre Adresse und
* eine Fotokopie Ihrer datierten Kaufquittung.

Mehr Informationen finden Sie in den speziellen "RÜCKSENDE"-Informationen. Haben Sie Fragen? Rufen Sie den ACTIVISION-Kundendienst unter einer der untengenannten Telefonnummern an.

Unabhängig von den oben festgelegten Bestimmungen, ersetzt diese Gewährleistung alle anderen Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ob ausdrücklich oder impliziert, einschließlich aller Gewährleistungen der Handelbarkeit oder der Eignung für einen bestimmten Zweck, und keine anderen Vereinbarungen oder Ansprüche jedweder Art sind für ACTIVISION bindend. Unter keinen Umständen ist ACTIVISION für spezielle, Direktschäden oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Verwendung oder der Fehlfunktion dieses Produktes resultieren, haftbar, einschließlich Vermögensschäden und, soweit es die Gesetze zulassen, Personenschäden, selbst dann, wenn ACTIVISION auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist. Einige Staaten erlauben keine Beschränkung der Dauer einer implizierten Gewährleistung und/oder den Ausschluß oder die Beschränkung eines Direktschadens oder Folgeschadens. Daher ist es möglich, daß die obengenannten Beschränkungen und/oder der Ausschluß oder die Beschränkung der Haftung nicht auf Sie zutreffen. Diese Gewährleistung gibt Ihnen spezifische Rechte und darüberhinaus könnten Sie Rechte haben, die von Staat zu Staat verschieden sind.

Nach der Gewährleistungsperiode kann eine fehlerhafte ACTIVISION CD oder Diskette mit einem Scheck oder einer Money-Order über 7 US$ pro CD oder Diskette (für Australien 12 AUS$, für Europa 7,00 GB£) an ACTIVISION zurückgesandt werden, um Ersatz zu erhalten (innerhalb eines Jahres nach dem Kauf).

RETURNS:

Um einen reibungslosen Ablauf sicherzustellen, prüfen Sie bitte:

1. Senden Sie nur die Original-Medien in einer schützenden Verpackung.
2. Legen Sie eine Fotokopie Ihrer datierten Kaufquittung bei.
3. Legen Sie ein Blatt mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse, in Druckschrift oder in deutlicher Handschrift innerhalb der Verpackung bei.
4. Legen Sie eine kurze Beschreibung des Fehlers / der Fehler, die in der Software bei Ihnen aufgetreten sind, sowie den Namen des Produktes und den Namen und die Modellbezeichnung oder die Modellnummer Ihres Computers bei.

In Europa senden Sie die Rücksendung an:
WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION
Long Island House, 3A
1/4 Warple Way
London, W3 0RQ
United Kingdom
Medien-Austausch: (+44) 181 742 9400

COPYRIGHT:

Gedruckt in die USA.







CDD-3092-06-4